

**SHAXMAT QIROLI MAGNUS KARLSENING
GROSSMEYSTERLIKGACHA BO'LGAN FAOLIYATINING ILMIY NAZARIY
TAHLILI**

<https://doi.org/10.5281/zenodo.14362200>

Egamberdiyeva Baxora Fazliddinovna

Tayanch doktorant

O'zbekiston davlat jismoniy tarbiya va sport universiteti

egamberdieva.bakhora@mail.ru

Annotatsiya

Muallif ushbu maqolada shaxmat bo'yicha jahon chempioni Magnus Karlsonning grossmeyster unvonini olguncha bo'lgan faoliyatini ilmiy-nazariy jihatdan o'rgangan va tahlil qilgan. Bunda Magnus Karlsonning grossmeyster bo'lishdan oldingi o'yinlarini tahlil qilamiz va necha marta ajoyib harakatlar qilingani haqida statistik ma'lumotlarni tuzamiz.

Аннотация

В данной статье автор научно-теоретически изучил и проанализировал карьеру чемпиона мира по шахматам Магнуса Карлсена до получения им звания гроссмейстера. Мы анализируем партии Магнуса Карлсена до того, как он стал гроссмейстером, и составим статистику того, сколько раз были сделаны блестящие ходы.

Annotation

In this article, the author studied and analyzed the career of the world chess champion Magnus Carlsen until he received the title of grandmaster in a scientific and theoretical way. We will analyze Magnus Carlsen's games before becoming a grandmaster and create statistics on how many times brilliant moves were made.

**НАУЧНО-ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ШАХМАТНОГО КОРОЛЯ МАГНУСА КАРЛСЕНА ДО ПОЛУЧЕНИЯ
ЗВАНИЯ ГРОССМЕЙСТЕРА**

Эгамбердиева Бахора Фазлиддиновна

Базовый докторант

Узбекский государственный университет физической культуры и спорта

egamberdieva.bakhora@mail.ru

Kalit soʻzlar

shaxmat, grossmeyster, partiya, tahlil, ajoyib yurish, yorqin yurish, .

Ключевые слова

шахматы, гроссмейстер, партия, анализ, отличный ход, блестящий ход.

Key words

chess, grandmaster, game, analysis, excellent move, brilliant move.

Dolzarbligi: Shaxmat koʻp asrlik oʻyin boʻlib, butun dunyoda keng tarqalishda davom etayotgan sport turlaridan biri hisoblanadi. Statistikalarga nazar soladigan boʻlsak hozirda dunyo boʻylab 605 milliondan ortiq aholi muntazam shaxmat oʻynab kelmoqda. Ushbu statistika shaxmatning ulkan mashhurligidan dalolat beradi, uni yarim milliarddan ortiq odam oʻynaydi. Xalqaro shaxmat federatsiyasi FIDEning maʼlumotlariga koʻra esa hozirda unga 200 dan ortiq davlat aʼzo boʻlib, uning faol shaxmatchi aʼzolari soni 8.2 millionga yetgan. Bu shuni koʻrsatadiki, millionlab odamlar raqobatbardosh oʻyin bilan faol shugʻullanishadi, bu esa uni bugungi kunda eng mashhur stol oʻyinlaridan biriga aylantirmoqda. Shaxmat inson xarakterini tarbiyalab, “aql gimnastikasi” vazifasini oʻtaydi. Koʻplab olimlarning taʼkidlashicha, shaxmat - umumiy va intellektual qobiliyatlarni rivojlantiruvchi taʼlimning bir turi hisoblanib, psixologik jarayonlarni rivojlantiruvchi, insonni aqliy, ijodiy va tarbiyaviy kamolotga erishishga yoʻnaltirilgan pedagogik jarayondir.

"Grossmeyster" (GM) unvoni shaxmat boʻyicha FIDE tomonidan beriladigan eng yuqori unvondir hamda ushbu unvon umrbod beriladi. Ammo FIDE qoidalari aldash yoki firibgarlik uchun unvonlarni bekor qilishga ruxsat beradi. Grossmeyster unvoniga erishish uchun shaxmatchi doimiy ravishda juda yuqori oʻyin darajasiga erishishi kerak. U uchta "Grossmeyster normalari"ni qoʻlga kiritishi va Elo reytingi 2500 ga yetishini oʻz ichiga oladi. Turnir oʻyinchilarining juda kichik qismi bu darajaga erishadi. FIDEning maʼlumotlariga asosan shaxmat tarixida 2079 nafar shaxmatchi grossmeyster unvonini qoʻlga kiritgan, shundan uch nafar GM unvoni FIDE qoidalarga rioya qilmaganligi sababli bekor qilingan. Grossmeysterlarning aksariyati erkaklardir, ammo 2024 yilga kelib 2000 dan ortiq grossmeysterdan 42 nafari ayol GM unvoniga sazovor boʻlgan. GM unvonini olgan birinchi ayol shaxmatchi Nona Gaprindashvili boʻlib, u 1978-yilda ushbu unvonni qoʻlga kiritgan. Ushbu yutuq shaxmat tarixidagi muhim voqea boʻlib, ayollar ham shunday yuksak unvonga ega boʻlishlari mumkinligini koʻrsatib berdi.

Mamlakatimizda shaxmatni aholi oʻrtasida keng targʻib qilish va uni ommaviy sport turiga aylantirish, oʻsib kelayotgan yosh avlodning intellektual va madaniy

rivojlanishi uchun zarur shart-sharoitlar yaratish, yuqori iqtidorga ega bo'lgan yoshlarni tanlash, saralab olish va ularni professional shaxmatchi va xalqaro grossmeyster darajasiga yetkazish tizimini yo'lga qo'yish, trenerlar uchun munosib mehnat sharoitini yaratish, shuningdek, O'zbekiston shaxmat maktabini taraqqiy ettirish maqsadida O'zbekiston Respublikasi Prezidentining «Shaxmatni yanada rivojlantirish va ommaviylashtirish hamda shaxmatchilarni tayyorlash tizimini takomillashtirish chora-tadbirlari to'g'risida»gi qarori qabul qilindi.

O'zbekiston va boshqa 22 ta mamlakat tashabbusi bilan 2019-yil 2-dekabr kuni Birlashgan Millatlar Tashkiloti Bosh Assambleyasining shaxmatni rivojlantirish bo'yicha maxsus rezolyutsiyasi qabul qilindi. Mamlakatimizda shaxmat bilan professional darajada shug'ullanuvchilar soni 3154 nafarga (shundan ayollar 580 nafar) yetkazildi. Xalqaro shaxmat federatsiyasi (FIDE) reytingida O'zbekiston 162 ta davlat ichida 19-o'rinni egallab turibdi. Mamlakatimizda eng yuqori shaxmat unvoni hisoblangan grossmeysterlik unvoniga 1984 yilda ilk marotaba Georgi Agzamov erishib, O'zbekistonning 1- xalqaro grossmeysteri bo'lgan bo'lsa, hozirga kelib grossmeysterlarimizning soni 31 nafarni tashkil qiladi.

Shaxmat bo'yicha birinchi rasmiy jahon chempionati 1886 yilda o'tkazilgan bo'lib, u shaxmatning uzoq yillik tarixini ko'rsatadi. Bu, shuningdek, o'yinning uzoq umr ko'rishi va umuman raqobatbardosh o'yinlardagi ahamiyatini eslatib turadi. Shaxmat partiyalarini tahlil qilganimizda o'yin hisobotida yurishlarni baholashning ko'p darajalari mavjud. Kuchli yurishlar amalga oshirilganda "ajoyib harakat" (!) bitta undov belgisi bilan, "yorqin harakat" esa (!!) ikkita undov belgisi bilan belgilanadi. (!) sifatida belgilangan ajoyib harakat uchta holatdan birida amalga oshirilishi mumkin:

1. Pozitsiyada yagona maqbul harakat topilganida;
2. Pozitsiya teng bo'lgan vaziyatda raqib xato qildi, biz uni to'g'ri jazolab g'alaba qozonganimizda;
3. Pozitsiya yomon bo'lgan vaziyatda raqib xatoga yo'l qo'ydi, biz uni xatosi uchun jazolaymiz va endi o'yin tenglashgan vaqtda.

Ajoyib harakat yaxshi, lekin hammaga ko'proq yoqadigan yurish bu - ikkita undov belgisi (!!) bilan belgilanadigan yorqin harakatni amalga oshirishdir. O'yin hisoboti algoritmi murakkab, ammo umuman olganda, u quyidagi sharoitlarda harakatni yorqin (!!) deb hisoblaydi:

1. Yorqin harakat-bu biror sipohni yoki sifatning foydali qurboni (ruxni ot yoki filga almashtirish);

2. Endshpilda yorqin harakat bilan amalga oshirilgan qurbonlik yagona kuchli harakat bo'lishi kerak. Agar pozitsiya bir necha yo'l bilan qo'lga kiritilsa, bu harakat ajoyib (!) bo'lishi mumkin, ammo yorqin harakat (!!)) bo'lolmaydi. Debyut yoki mittelshpilda yorqin harakat eng yaxshi yurish bo'lishi mumkin, ammo pozitsiyada boshqa kuchli davomlar ham bo'lishi mumkin.

3. Yorqin harakat faqat taxminiy teng muvozanatga ega bo'lgan holatda amalga oshirilishi kerak. Agar siz avval katta moddiy ustunlikka ega bo'lsangiz va keyin qurbonlik qilishni boshlagan bo'lsangiz, bu harakatlarni yorqin deb hisoblash qiyin.

Shaxmatni intellektual san'at deb hisoblash mumkin, chunki u go'zallikni idrok etishga imkon beradi (Osborne 1964). "Yorqin harakat" deb atalgan yurishlar o'yinchilar tomonidan harakatning estetik bahosi bilan bog'liq turli omillar uchun yuqori baholanadi. Hozirgacha ba'zi kuchli musobaqalarda "Yorqin harakat"lar uchun mukofotlar berish amaliyoti mavjuddir. Eng chiroyli harakatlar/o'yinlar bo'yicha turnirlar shaxmatning estetik tabiatiga va shaxmatchilar tomonidan berilgan qiymatga ishonch beradi (Humble 1993)

Hozirda amaldagi jahon chempioni xitoylik shaxmatchi Ding Liren bo'lishiga qaramasdan shaxmat tarixidagi eng ko'p yutuqlarga erishgan hamda shaxmat sportiga tegishli bo'lgan rekordlarni yangilab, 2011-yil 1-iyuldan beri Xalqaro Fide reytingida peshqadamlik qilib kelayotgan Norvegiyalik shaxmatchi Magnus Karlsen hozirgi vaqtda dunyoning eng kuchli shaxmatchisi hisoblanadi. Aksariyat shaxmat mutaxassislari uni nafaqat hozirgi balki butun shaxmat tarixidagi eng kuchli shaxmatchi sifatida ta'riflashadi.

Magnus Karlsen 1990-yil 30-noyabrda Norvegiyaning Tonsberg shahrida tug'ilgan. U 2004-yil 13 yosh 4 oy 27 kunligida GM unvonini qo'lga kiritgan. Besh maratoba Jahon chempioni (2013-2023), besh maratoba shaxmatning Rapid yo'nalishi bo'yicha jahon chempioni (2014, 2016, 2019, 2022, 2023), yetti maratoba shaxmatning Blitz yo'nalishi bo'yicha jahon chempioni (2014, 2015, 2017 – 2019, 2022, 2023) hamda shaxmat bo'yicha jahon kubogining amaldagi chempioni hisoblanadi. Bundan tashqari u shaxmat bo'yicha o'tkazilib kelinadigan juda ko'plab super turnirlar g'olibi hamdir. Uning eng yuqori reytingi – 2882 bo'lib, ushbu reyting shaxmat tarixidagi eng yuqori reyting hisoblanadi. Shuningdek, u klassik shaxmatda 125 ta o'yinda elita darajasidagi shaxmatchilarga qarshi dona surib, eng uzoq mag'lubiyatsiz seriya rekordini qo'lga kiritgan.

Magnus Karlsoning ushbu yutuqlari albatta juda ko'plab shaxmat mutaxassislari uning faoliyatini o'rganib tahlil qilishga turtki berdi. Xususan, GM Mikhalchishin Adrian & IM Stetsko Oleg (2012), Crouch Colin (2013), GM

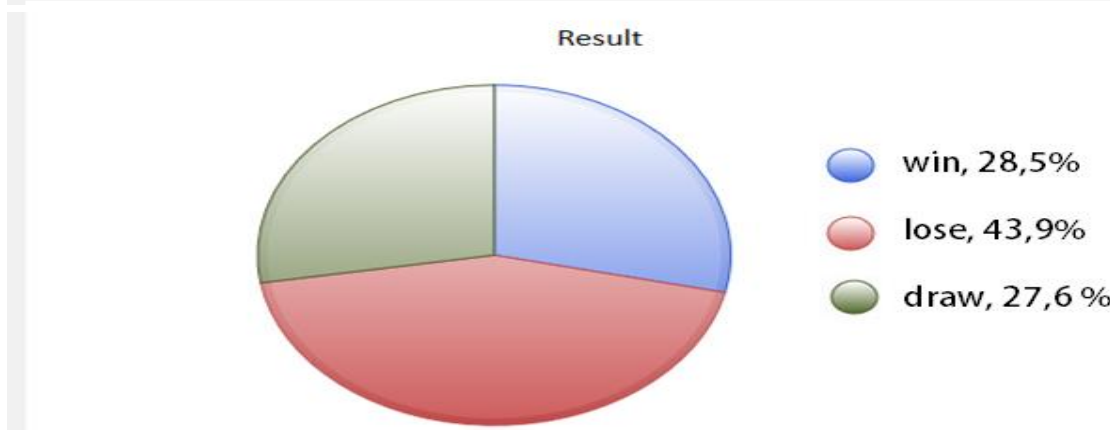
Kotronias, Vassilios & FM Logothetis Sotiris (2013), Butler Brin-Jonathan (2018) GM Zenon Franco (2020) kabi sport hamda shaxmat mutaxassislari Magnus Karlsonning faoliyatini o'rganib, u haqida maqola hamda kitoblar yozgan. Bundan tashqari Karlsonning sport faoliyatiga bag'ishlanib bir nechta hujjatli filmlar ham suratga olingan.

Maqsadi: Tadqiqotimizning maqsadi shaxmat tarixidagi eng kuchli Jahon chempionlaridan biri hisoblangan Magnus Karlsonning grossmeyster unvonini qo'lga kiritguncha bo'lgan faoliyatini o'rganib, ilmiy nazariy tahlil qilishdan iborat.

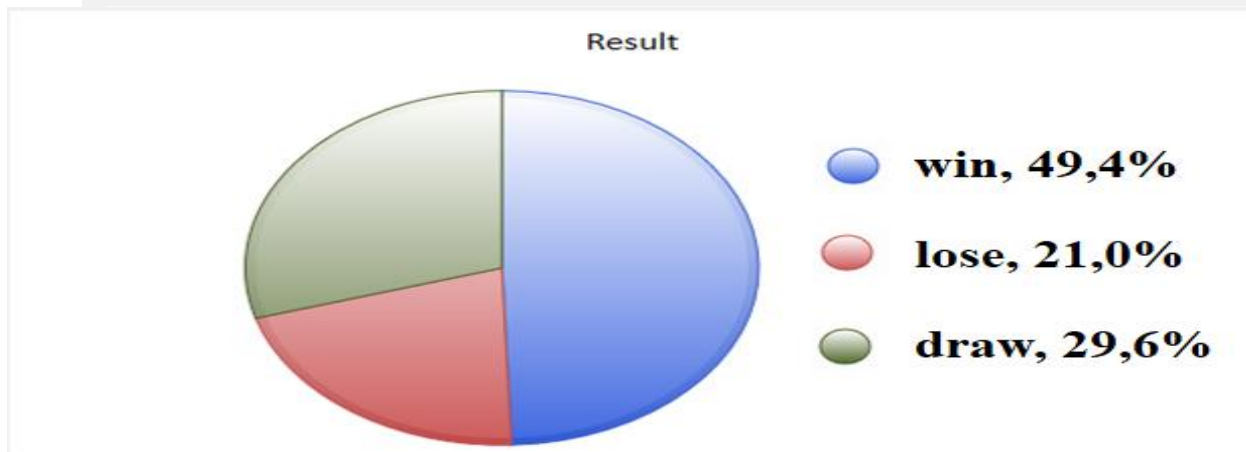
Metod: Magnus Karlsonning faoliyatini tahlil qilishda biz professional shaxmatchilar foydalanadigan ChessBase 16 shaxmat ilovasi, Mega Database 2024 shaxmat partiyalari bazasi hamda Chess.com saytidan foydalandik. Bunda biz ChessBase 16 shaxmat ilovasi yordamida 1475-yildan 2024-yilgacha o'ynalgan umumiy 10.4 milliondan ortiq partiyalarni o'zida saqlovchi Mega database 2024 shaxmat partiyalari bazasidan Magnus Karlsonni 2004-yilgacha ya'ni GM unvonini qo'lga kiritguncha bo'lgan partiyalarini ajratib oldik. Partiyalarning umumiy soni 664ta. Ular 1999-yildan 2004yilgacha bo'lgan davrni o'z ichiga oladi. Ushbu partiyalarni Chess.com saytidan foydalanib tahlil qildik hamda Magnus Karlson ushbu partiyalarda shaxmatdagi eng kuchli ikkita undovli (!!) yorqin yurishlarni GM unvonini qo'lga kiritguncha bo'lgan faoliyatida qancha marta amalga oshirganini aniqlab, uning statistikasini yaratdik. Magnus Karlson umumiy 664ta partiyani 338 tasini oq rangda qolgan 326 tasini esa qora rangda o'ynagan.

N=326			
1-0	93		28.5%
½-½	90		27.6%
0-1	143		43.9%
White	Rated games: 308	Elo-Ø: 2161	Performance: =2138
Black	Rated games: 292	Elo-Ø: 2170	Performance: =2214

White
 Black
 Both



N=338			
1-0	167		49.4%
½-½	100		29.6%
0-1	71		21.0%
White	Rated games: 303	Elo-Ø: 2184	Performance: =2281
Black	Rated games: 314	Elo-Ø: 2167	Performance: =2094
<input type="radio"/> White	<input type="radio"/> Black	<input checked="" type="radio"/> Both	

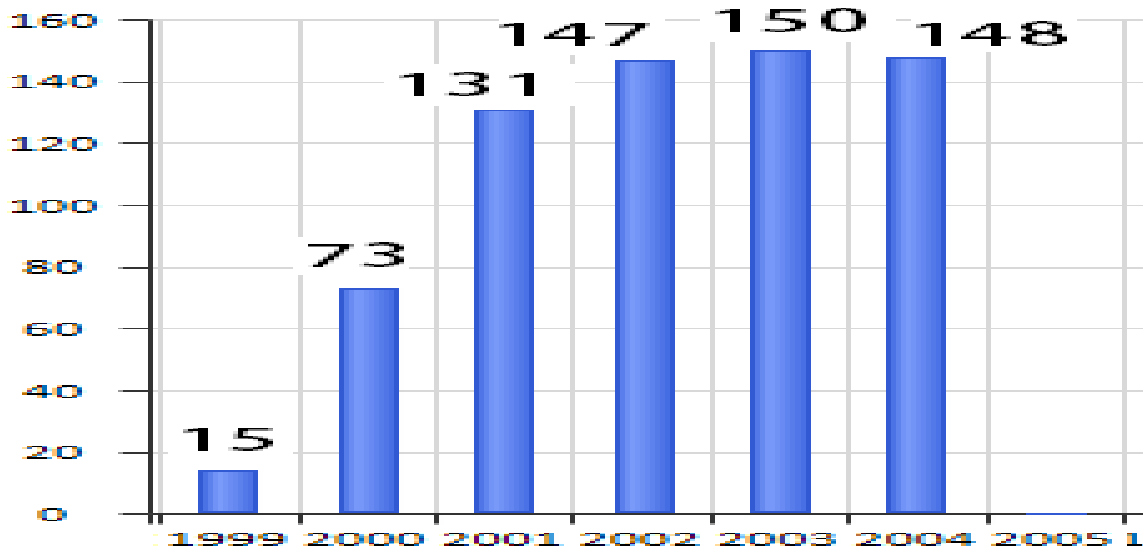


1-rasm. Magnus Karlsenni oq rangda o'ynagan partiyalarining statistikasi.

Ushbu rasmda ko'rishimiz mumkinki, Magnus Karlssen oq donalarda o'ynagan 338 ta partiyasining 167 tasida umumiy partiyalarning 49,4% da g'alaba qozongan, 100 tasida umumiy partiyalarning 21,0 % da durangga imzo chekkan, qolgan 71 tasida umumiy partiyalarning 29,6% da esa mag'lubiyatga uchragan. Ushbu 338 ta partiyaning 314 tasida reytingli shaxmatchilarga qarshi dona surgan. Keyingi rasmda Karlssenning qora donalarda o'ynagan partiyalari statistikasi berilgan.

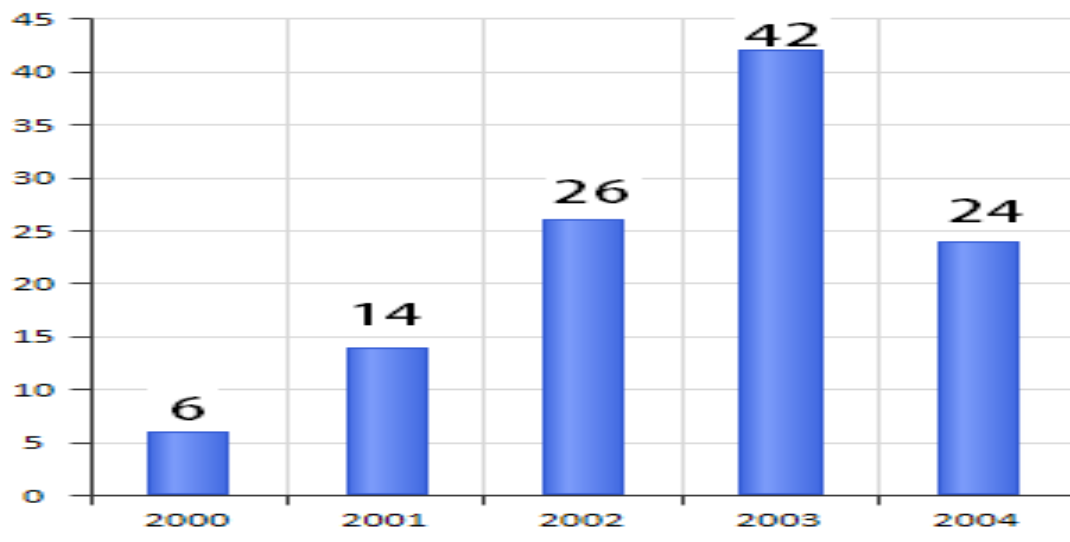
2-rasm. Magnus Karlsenni qora rangda o'ynagan partiyalarining statistikasi.

Yuqoridagi rasmda ko'rishimiz mumkinki, Magnus Karlsen qora donalarda o'ynagan 326 ta partiyalarini 143 tasida g'alaba qozongan, 90 tasida durangga imzo chekkan, qolgan 93 tasida esa mag'lubiyatga uchragan. Ushbu 326 ta partiyaning 308 tasida reytingli shaxmatchilarga qarshi dona surgan. Magnus Karlsenni grossmeyster unvonini olguncha bo'lgan faoliyatida o'ynagan partiyalarini yillar kesimidagi holatini quyidagi 3-rasmda ko'rishingiz mumkin.



3-rasm. Magnus Karlsenning 1999-2004- yillardagi o'ynagan partiyalari yillar kesimida.

Ushbu rasmda ko'rishimiz mumkinki, Magnus Karlsenning 1999-2004-yillar davomida o'ynagan partiyalari soni yillar davomida sekinlik bilan o'sib borgan. Eng kam o'ynalgan partiyalar soni 1999-yilga, eng ko'p o'ynalgan partiyalar soni 2003-yilga to'g'ri kelmoqda. Quyida berilgan 4-rasmda esa Magnus Karlsenning 1999-2004-yillar oralig'ida amalga oshirgan yorqin yurishli partiyalari yillar kesimida berilgan.



4-rasm. Magnus Karlsonning 1999-2004-yillar oralig'ida amalga oshirgan yorqin yurishli partiyalari yillar kesimida.

Quyidagi rasmdan ko'rishimiz mumkinki, Magnus Karlsonning 1999-2004-yillar davomida o'ynagan partiyalarida amalga oshirgan yorqin yurishli partiyalari 2002-yilga qadar barqaror o'sib, 2003-yilda maksimal darajaga erishdi. Magnus Karlsonning yorqin yurishlar qilgan 112 ta partiyasida yorqin yurishlarni qancha marotaba amalga oshirganligi tahlili keying jadvalda keltirilgan.

1-jadval

Yorqin yurishlar soni	1999	2000	2001	2002	2003	2004	Partiyalar umumiy soni
(!!) 1 marotaba	9	0	1	2	3	4	94
(!!) 2 marotaba	-	1	1	4	8	2	16
(!!) 3 marotaba	-	-	-	1	-	1	2

Magnus Karlsonning yorqin yurishlar qilgan 112 ta partiyasida yorqin yurishlarni qancha marotaba amalga oshirganligi tahlili

1-jadvalda ko'rishimiz mumkinki Magnus Karlson umumiy yorqin yurishlar amalga oshirgan 112 ta partiyasining 94 tasida (!!) yorqin yurishlarni 1 marotaba, 16 tasida 2 marotaba qolgan 2 tasida 3 marotaba amalga oshirgan.

Xulosa: Magnus Karlsonning 1999-2004-yillar davomida o'ynagan 664 ta partiyalarini tahlil qilgan bo'lsak, u ushbu partiyalarni 338 tasini oq donalarda, qolgan 326 tasini qora donalarda o'ynagan. Oq donalarda o'ynagan partiyalarini 49,4% da g'alabaga erishgan, 29,6% da durangga erishgan, qolgan 21,0% da mag'lubiyatga uchragan. Qora rangda o'ynagan o'yinlarini 28,5% ni yutgan, 27,6% da during o'ynagan, qolgan 43,9% da esa yutqazgan. Natijalar shuni ko'rsataydiki, Karlson grossmeyster unvonini qo'lga kiritguncha bo'lgan faoliyatida (!!) yorqin yurishlarni amalga oshirgan partiyalarini jami soni 112 ta bo'lib, u ushbu yillar davomida o'yinlarining o'rtacha har oltitasida (!!) yorqin yurishni amalga oshirgan. (!!) yorqin yurishlarni eng maksimal darajasiga yetgan davr bu 2003 yil hisoblanib, natijalar uning grossmeysterlik unvonini olishdan bir yil avvalgi faoliyati eng samarali yil ekanligini ko'rsatmoqda. Biz shuni xulosa qilishimiz mumkinki, shaxmat tarixidagi eng kuchli jahon chempioni

yoshligidanoq o'z o'yinlarida eng kuchli yurishlarni amalga oshirish bo'yicha ko'nikma hosil qilib kelgan. Ushbu ko'nikma uni 13 yosh 4 oyligida grossmeyster unvonini qo'lga kiritishiga va 14 yoshida shaxmat tarixidagi eng yosh Nomzodlar turniriga yo'llanmani qo'lga kiritgan shaxmatchiga aylanishiga turtki bergan.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. Mikhalchishin Adrian, Stetsko Oleg. Fighting Chess With Magnus Carlsen Published by Edition Olms, 2012 p-280. SBN13: 978-3-283-01020-1
2. Kotronias, Vassilios & Logothetis, Sotiris (2013). Carlsen's assault on the throne. Quality Chess. ISBN 978-1-906552-22-0
3. Butler, Brin-Jonathan (2018). The Grandmaster: Magnus Carlsen and the Match That Made Chess Great Again. ISBN 978-1-501172601.
4. Husan Karvonli. O'zbek shaxmatining oltin avlodi [Matn] / Husan Karvonli. - Toshkent: «Akademnashr», 2022. - 80 b.
5. Ishtaev, J. M. (2022). Psychological training to improve the technical and tactical skills of wrestlers. Ijodkor o'qituvchi, 2(19), 338-340.
6. Gapparov Z. G., Ishtayev J.M., Xasanov O.X. SPORT MUSOBAQALARINING PSIXOLOGIK HUSUSIYATLAR. O'ZBEKISTONDA FANLARARO INNOVATSIYALAR VA 14-SON ILMIY TADQIQOTLAR JURNALI 20.12.2022. p-284-289.
7. Гаппаров, З. Г., Иштаев, Ж. М., Хасанов, О. Х., & Хасанов, О. А. (2022). Сущность психологической подготовки. Central Asian Research Journal for Interdisciplinary Studies (CARJIS), 2(11), 483-488.
8. <https://www.chess.com/>
9. <https://fide.com/>